PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 228, onsdag 11. november 1998



Redaksjonelt

Det er ikke bestandig like lett å finne noe a skrive om i disse spaltene – men akkurat denne gangen tror vi ikke det skal falle videre vanskelig: Ikke bare er det 80-årsdagen for avslutningen av 1. Verdenskrig i dag, men i lopet av de siste par-tre ukene har Oslo faktisk fatt en ny spillbutikk! Det er jo ikke hverdagskost, noen av delene…

For a ta den mest "nyhets"pregede saken forst: Det er ikke lenge siden antallet spillbutikker her i Oslo gikk ned fra 3 til 2, og spillinteresserte begynte a lure på om det i det hele tatt var marked for mer enn en eneste forhandler. Na er det altsa ikke noen ny og selvstendig sjappe som har åpnet, men en avlegger fra Avalon (som vel forrige gang sluttet a ha filialer for omtrent 5 år siden…). Og *Avalon Games Center* er altsa som navnet sier tiltenkt a være en spilldominert butikk, ikke en "spillbutikk som selger tegneserier", slik som noen ondsinnede mennesker for flere ar siden karakteriserte "moderhuset" pa Karl Johan.

Man har bl.a. ansatt Jostein Hassel (ex Dreamlands Øst-sjef), og satt av plass både til dataspill (i nettverk!) og regulær miniatyrspilling. At Geir Aaslid og Marius Morck har vært seriost interessert i spill selv, er nok en av grunnene til at de igjen har vært villige til å prove noe nytt pa simuleringsspill-fronten. Det er all grunn til å berømme Avalon-konsernet for å satse mer på spill igjen; det skal bli spennende å se fremover om butikken i Markveien blir Oslos nye kraftsenter for spillinteresserte.

Når det gjelder 11. november, sa står den jo der som en historisk merkedag av dimensjoner: avslutningen pa det verste krigshelvete som Vesteuropa noensinne har gjennomlevd. Det er ikke uten grunn at det finnes forholdsvis fa krigsspill som er viet til hendelsene rundt den krigen som sluttet 11/11 1918 kl. 11. I motsetning til 2. Verdenskrig ble den aldri oppfattet som noen "god" krig av noen av partene. På den annen (!) side er det jo etter hvert vanlig å betrakte disse to konfliktene som direkte forbundet med hverandre: jfr. marskalk Fochs ord da han fikk hore betingelsene i Versailles-traktaten: "Dette er ikke en fred, det er tyve års våpenhvile!" Han fikk rett nesten på uken…

"NYE AVALON" PÅ GRÜNERLØKKA!

Se s. 7

EX CATHEDRA

Spalten til Johannes H. Berg (formann Ares/Bjølsen, administrator for Arcon)

Tja, la oss nå se hvordan det går med Ares i månedene fremover; omlegningen av inngangspengene har gitt et resultat som til nå representerer en forbedring, en merkbar *reduksjon* av den farten kassebeholdningen vår går mot null med — ikke noe gjennombrudd når det gjelder å få nye, solide økonomiske ben å stå på. Men bare denne forbedringen er jo nok til å sikre at vi kan holde på en god stund til, så den umiddelbare krisen er avverget. Og hvem vet hva 1999 ("det **nest** siste året i inneværende tusenår"[1]) vil bringe?

Vi regner for så vidt med at foreningen vår har et visst potensiale til å verve nye interesserte, men mye avhenger av PR-arbeidet, som forhåpentligvis kan intensiveres i de siste par månedene frem til årsskiftet og innkrevingen av ny medlemskontingent. Denne gangen ***skal*** vi dessuten få sendt ut en offisiell, skriftlig kontingentinnkrevning til alle som har vært med de siste tre-fire årene; det er ingen grunn til å være fornøyd med så få medlemmer som vi har hatt i det siste (helt nede rundt 20 stk. i 1998).

Nå tror vi faktisk også at et system der vi sender PHOBOS i posten til alle regulære medlemmer som ønsker det, kan vise seg å være en forbedring for mange spillinteresserte som faktisk savner en kommunikasjonskanal, og et incitament til foreningsmedlemmer som ikke har anledning til å komme på alle møtene lenger. Det er i hvert fall verdt å prøve ut når tiden er inne for å fornye medlemskap for 1999. HUSK: Det er ikke minst dere vanlige medlemmers innsats som ververe for foreningen vår som er av betydning om vi skal klare å få opp antallet som kommer på møtene!

Og husk at vi faktisk har øket tilbudet en del; det er jo meningen at vi heretter både skal ha en fast rollespillkampanje hver gang (selv om det til nå i høst ikke har blitt helt slik som opprinnelig tiltenkt, med Johannes' *Torg* og Hermans *AD&D* annenhver gang), i tillegg til det store og omfattende brettspillkampanje-opplegget. Det er dessuten meningen å kunne tilby en del greie programposter egnet for nye interesserte (minst én gang i måneden) — nå i november blir det f.ex. en brettspill-intro 18/11.

Det vil nok også komme en del ting på møtene eller i dette bladet om nye prosjekter; bl.a. regner vi med å ha med stoff om vår planlagte **WinterCon** i februar (tilknytning til skolenes vinterferie), allerede i neste nummer. PR-materiell for vår vanlige virksomhet er også under utarbeidelse. Og for den saks skyld har Geir Aalberg & co. faktisk antydet at det kan bli en ny *DefCon* allerede i januar! Følg med i PHOBOS, så får du se…

- Johannes H. Berg

---

[1] Skulle det forresten være noen som er veldig tent på en debatt rundt dette med "årtusenskiftet" vs. "år 2000", så kan den gjerne føres i PHOBOS' spalter (gudene skal vite at vi har plass nok!), men på den annen side kommer vi ikke til å godta annet enn noenlunde velformulerte skriftlige innlegg. Vi er tross alt ikke noen mailingliste heller!

ANIARA

Aniara – Studentenes Science Fiction-Forening ved Universitetet i Oslo

har gleden av å innby alle interesserte til møte

Torsdag 12. november kl. 1800

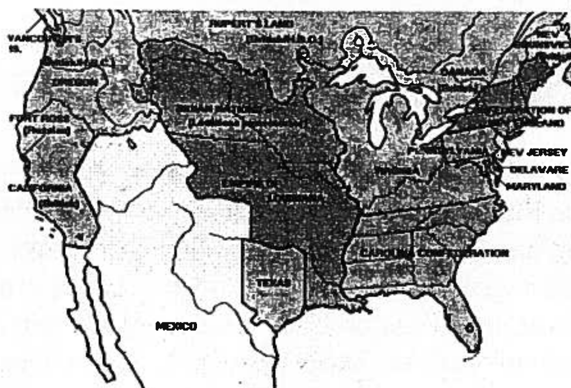
Tema denne gang er

«Alternative verdener»

fortellinger der historien fulgte et annet løp enn i vår verden

Paneldebatt med Øystein Sørensen (professor i historie), Rolf Andersen, Johannes Berg og Per Chr. Jørgensen

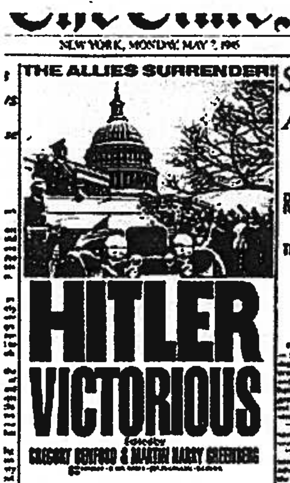


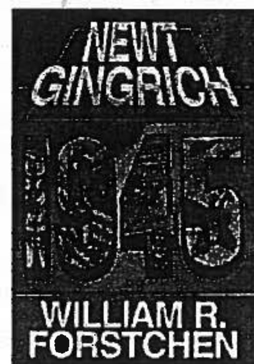














Sted er Møterommet i 12. etasje, N. H. Abels hus (Matteblokka), Universitetet på Blindern

EN LØRDAGSKVELD

En tragisk(?) novelle av Jan Erik Storebø

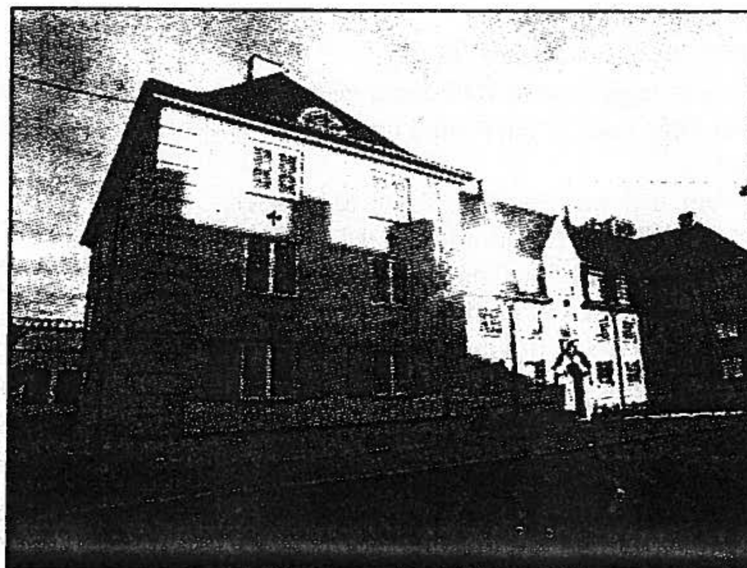
VI var alle kjernesunne unge mennesker som hadde fått nok av denne tilstand som kalles liv. Men vi var også i den posisjon at vi ikke eide styrken til å avslutte skammen selv. Det var Roger som fikk ideen. Hvorfor skulle alle lide, spurte han. Vi ble brått oppmerksomme og så på han. Etter så lang tid, en løsning? Vi våget ikke håpe. Men Roger hadde virkelig en plan. Han spurte oss om vi hadde hørt om russisk rulett. Vi svarte oppriktig at det hadde vi. Da brøt Charles inn og sa at det ikke løste noen ting. Vi ville fremdeles ikke eie styrken. Men Roger så bare lurt på oss. Annenhånds russisk rulett, sa han. Vi forsto naturligvis ingenting. Sidemannen skyter, sa han. Ideen var kort fortalt denne : mannen som for øyeblikket hadde pistolen skulle presse avtrekkeren. Kanskje kom en kule, kanskje ikke. Men han skjøt ikke seg selv, men sidemannen. Slik ville det ikke være noe problem å finne styrken. Det var bare en svakhet : en ville overleve. For at denne personen ikke skulle få problemer bestemte vi at alle skulle skrive selvmordsbrev. Vi bestemte oss for å gjøre det hele på lørdagen. Et våpen var intet problem. Da torsdagen kom hadde Charles noe å si til oss.
-"Dere, jeg har tenkt litt på den overlevende" sa Charles.
-"Det har vi nok alle" sa William.
-"Jeg tror de fleste av oss håper å unngå å være denne" sa jeg.
-"Ja, nettopp. Det er synd på denne, ikke sant?".
Alle nikket, det var nærmest et retorisk spørsmål.
-"Jeg har kommet til at vi bør gjøre alt for denne personen".
Igjen nikket alle.
-"Jeg foreslår at alle tar med alt de har av penger og at det går til den overlevende. Det kommer ikke til å bli noen bruk for dem av de døde uansett". Vi nikket og var enige. Vi var alle meget oppglødde. Det nærmet seg befrielsen for de fleste av oss. Vi kjente forventningen dirre i oss. Så kom endelig dagen. Vi dro til Daniel. Daniel hadde ordnet det fint med potetgull og brus. Fedme var neppe noe problem lenger. Jeg var den første som kom.
-"Velkommen, her skal det myrdes" sa Daniel spøkefullt. Jeg lo. Den neste til å komme var Roger.
-"Husket du pengene?" spurte Daniel.
-"Jada. Husket du pistolene?" spurte Roger.
-"Det er Charles' oppgave" sa Daniel.
-"Vi dør av alderdom før han kommer" sa Roger
-"Kanskje du, men ikke oss" sa Daniel. Så lo vi. Den neste til å komme var William.
-"Hva slags blodtype har du?" spurte Daniel.
-"Hæ? Hvorfor vil du vite det?" spurte William.
-"Vil bare sikre meg at den står til tapeten" sa Daniel. Da lo vi alle. Vi følte oss alle muntre den dagen. Så var det bare å vente på Charles. Vi forsynte oss med potetgull mens vi ventet på pistolene. Plutselig lo William. Vi stirret på han. Han forklarte seg.
-"Jeg tenkte på Charles og forsinkelser og da måtte jeg bare tenke på uttrykket : han ville kommet for sent til sin egen begravelse" sa William. Vi lo litt, selv om vi ikke forsto den helt. Plutselig var Charles.
-"Bø. Her er den stygge, fæle selvmorderen" sa Charles. Vi lo alle sammen.
-"Måtte du kjøpe ost og løk?" spurte Charles (han siktet til potetgullet).
-"Hva bryr det deg? Snart skal hjernen din henge på veggen din uansett" sa Daniel.

-"Nei, vær så snill. Kan vi ikke forby slik snakk med en gang?" spurte William. Da var vi enige om. Charles viste oss revolverne. Det er revolvere det heter, skytevåpen som har seks kuler og tønne? Det spiler ingen rolle. Poenget ver at de var kraftige nok til å blaste all hjernemassen vår inn i tapeten. Vi fikk nå en bedre ide. Personen som hadde revolveren skulle skyte en vilkårlig.
-"Okei, hvem starter?" spurte Charles. Vi ble enige om å slå en terning om det. Det ble Daniel. Daniel siktet på Charles og trakk avtrekkeren. Intet skjedde.
-"Oi ! Det er intet som et lite andrenalinkick som følge av at noen prøver å blåse hodet av deg" sa Charles. Så ble Charles, siden han var den som ble forsøkt drept. Vi hadde nettopp blitt enige om dette systemet.
-"Ikke mist hodet da dere" sa William. Vi lo alle sammen. Daniel høynet musikken for at ingen skulle høre at vi drepte hverandre. Charles siktet på Roger og trakk av. Det smalt. Roger falt. En livløs kropp dekket en del av teppet.
-"Holy ! Hvor mange kuler har du i den saken? Fire?" spurte William.
-"To" sa Charles.
-"Skutt på annet forsøk" sa jeg.
-"Skal vi legge han et sted mens vi venter på vår tur, eller?" spurte William.
-"Nei, blås i det. Jeg har ikke noe sted å ha liket heller" sa Daniel. Vi kom til at det ikke var så farlig.
-"Hvem er det nå egentlig?" spurte Charles.
-"Vi går til venstre som man gjør i spill når noen er "ute"" sa jeg.
-"Ja, Roger er så "ute" en person kan være" sa William. Dermed gikk den til Daniel, for vi hadde sittet Charles/jeg/Roger/Daniel/William. Daniel siktet på William. Ingen kule kom. Dermed var det Williams tur. William siktet på Roger. Ingen kule kom.
-"Minner meg om ta den ring" sa William. Vi var ikke helt enige i "likheten". Det var uansett første gang jeg var med i en dødelig "Ta den ring" Daniel. tok revolveren og siktet på meg. Jeg ble "spart". Jeg visste at kulen kom nå, så jeg passet på å skyte først. Det ble vist til at jeg skjøt William. William falt død om.
-"Ser ut som om dette blir raskt overstått" sa Charles. Vi nikket. Det ble tatt frem en ny revolver. Charles siktet på Daniel. Ingen kule kom. Daniel siktet på meg. Ingen kule. Jeg siktet på Charles. En kule gjennomboret hodet hans og han falt død om.
-"Yo ! Du har tatt to stykker. Verste drapsmannen du" sa Daniel. Vi tok nå hver vår revolver og ladet den med en kule og snurret. Vi tok det hele samtidig. Jeg hadde min revolver i Daniels munn. Han sin i min. Klikk. Klikk. Klikk. En revolver smalt. En kropp falt på gulvet. Vær nå ikke så dum at du spør hvilken. Hvis jeg hadde dødd, hvordan skulle jeg da ha skrevet denne historien? Kanskje neste gang. Du kjenner ingen som har lyst til litt annenhånds russisk rulett du?

DAGSAVISEN (ex *Arbeiderbladet*) Oslobilde fra Bjølsen (fra en serie som går fast på denne avisens s. 3) er denne gang en gård de fleste av oss som har tatt bussen til møtene vil kjenne godt:

I BYBILDET

■ Etter kommunal bevilgning i 1913 ble Bergensgata 13 A-B-C bygd av Arbeidernes Byggecompani. Over midtre inngangsdør er et vakkert monogram der det står «1914». At huset ikke ble ferdig før i 1916, skyldtes nok utbruddet av 1. verdenskrig. Komplekset har 29 leiligheter og 86 rom, står det i beskrivelsen fra den gang. Da bodde det både disponenter, montører. sporveisarbeidere, veiarbeidere, typografer og sjåfører [illegible]



PHOBOS

Medlemsblad for Ares — forening for simuleringsspill

Redaksjon:

Johannes H. Berg, Herman Ellingsen, Trond Jansen

Utkommer til hver 2. og hver 4. onsdag i måneden (unntatt desember, da vi hopper over romjulen...)

AVALON
GAMING CENTER

Her kan du spille hver dag, hele dagen, åpningstidene er fra kl 10.00-22.00. Spilling av kortspill, brettspill, dataspill og rollespill. Opplæring i de forskjellige spillene for de som måtte ønske det, samt kurs i miniatyrmaling, terrengmodellering o.l

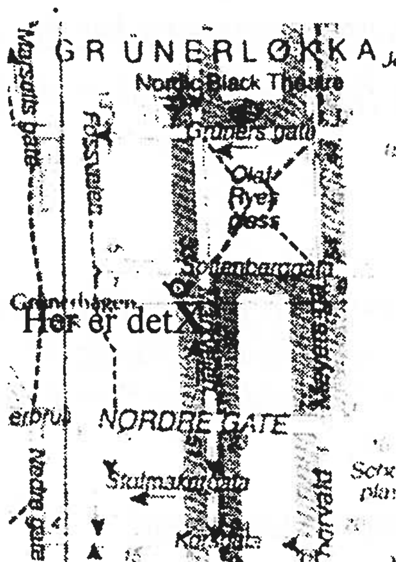
Ønsker du å avholde en turnering ?
Vi har lokalene !

Ønsker du å prøve det råeste dataspillet på en maskin som er skreddersydd for å spille spill ?
Vi har maskinene !

I nettverk ?
JA !

Vanskelig å finne motstandere i ditt favorittspill ?
Vi har oppslagstavlen !







Avalon Gaming Center: Markveien 35, 0554 Oslo: 22 71 43 80
AGC@AVALON.NO

ARES

forening for simuleringsspill

avholder INTRO til

KRIGSSPILL

(KONFLIKTSIMULERINGSSPILL)

onsdag 18/11 1998 kl. 1800

Er du nysgjerrig på hva sånne spill går ut på? Har du bare spilt *Risk* tidligere? Kom innom oss neste onsdag og få en skikkelig gjennomgang! Prøv *Battle for Moscow* eller *A House Divided*!

Møt opp i våre lokaler i Sarpsborggt. 7, Bjølsen ("Felleshuset")
(buss nr. 37 i retning Kjelsås Stasjon fra Jernbanetorvet, Stortorvet eller Akersgt. v/Regjeringsbygningen. Til holdeplass Sarpsborggaten. Felleshuset er den vesle bygningen inne gården.)

Alle interesserte er hjertelig velkommen!